

Karma

DER FLUCH DER 12 HÖHLEN

Inhalt

Karma entführt Sie in eine Welt, die auf ein uraltes kulturelles Erbe zurückgeht. Die Rätsel, die grafischen Darstellungen und die Spielidee fußen auf den reichhaltigen Überlieferungen, der Kunst, der Symbolik und den Sagen der Höhlen von Tun-huang. Es gibt etwa 500 dieser teilweise 1.700 Jahre alten Höhlen. Sie wurden zwischen dem vierten und dem vierzehnten Jahrhundert geschaffen und enthalten knapp 4.000 Quadratmeter Wandmalereien und über 2.000 bemalte Skulpturen. In einem der Höhlentempel befinden sich über 30.000 Handschriften und Zeichnungen, die aus der Zeit zwischen dem fünften und dem elften Jahrhundert stammen. Manche der Höhlen wurden im Mittelalter versiegelt; ihre sagenumwobenen Schätze blieben bis zu ihrer Wiederentdeckung im zwanzigsten Jahrhundert verborgen.

DIE HÖHLEN VON TUN-HUANG

Die Seidenstraße

In seiner Beschreibung von "Kathai" (dem heutigen Nord-China) vermerkt Marco Polo, nachdem er dreißig Tage lang durch die Große Wüste gereist sei, habe er eine blühende Oase erreicht. Dort stieß er auf ein geschäftiges Handelszentrum und in der Umgebung auf etliche Abteien und Klöster, die voller heiliger Statuen waren. Fast 1.000 Jahre vor Marco Polo war der Buddhismus über die Seidenstraße von Indien nach China gelangt. Und an dieser berühmten Straße, auf der Marco Polo von Europa bis weit hinter die Wüste Gobi reiste, befindet sich auch die Oasenstadt Tun-huang ("Flammendes Leuchtfeuer").

Ein Weltwunder

Die Höhlen von Tun-huang werden zu den zehn größten Weltwundern gezählt. Sie liegen am Rand einer riesigen, mörderischen Wildnis, der Wüste Takla-Makan ("Die Ausweglose"). Jahrhundertelang waren diese heiligen Höhlen ein wichtiges buddhistisches Zentrum und Wallfahrtsziel. Im Lauf der Zeit sammelten sich in ihnen Hunderte von Statuen, Schnitzereien, Wandmalereien und Handschriften. Um die Höhlen und die darin verborgenen Schätze rankten sich bald zahlreiche Sagen und Legenden.

Karma

Einer dieser Sagen zufolge ließ Kuan-yin, die buddhistische Göttin der Gnade, eine Quelle in den Höhlen entspringen. Das heilige Wasser dieser Quelle konnte jede Krankheit und jedes Leiden heilen. Eines Tages versuchte ein grausamer Dämon, den heiligen Brunnen zu zerstören. Er wurde überwältigt und unter der Quelle gefangengehalten. Aber er behielt seine zerstörerischen Kräfte und seine Schlechtigkeit kannte keine Grenzen. Von Zeit zu Zeit gelang es ihm auszubrechen. Dann ergriff er jeden, der seinen Weg kreuzte, und verwandelte ihn in Stein. Oft mußten Pilger, die wegen des heilenden Wassers von nah und fern anreisten, den Kampf gegen diesen Dämonen aufnehmen.

Eines Tages beschlossen sechs für ihr hohes Können bekannte Meister aus der Stadt, gemeinsam in die düsteren Höhlen einzudringen, um die verlorene Quelle zu finden und ihr wundertätiges Wasser der Welt zurückzugeben. Doch dies erwies sich als eine äußerst schwierige Aufgabe.
Vom Mut der Meister gerührt, erschien Kuan-

Marco Polos Reise



yin in der Gestalt eines weisen alten Mannes und reichte ihnen geheimnisvolle Bambustäfelchen mit Hinweisen auf die Lösung der rätselhaften Aufgaben, die der Dämon in den Höhlen für sie bereithielt.

Den Meistern gelang es, ins Innere der Höhlen vorzudringen. Doch der Dämon, eine Ausgeburt des Bösen, brachte sie mit einem Trick dazu, die Höhlen wieder zu verschließen. Doch damit nicht genug! Mittels seiner zerstörerischen Zauberkraft verwandelte er sie in steinerne Statuen. Als sein unheilvolles Werk vollbracht war, verzerrte sich seine Fratze zu einem hämischen Grinsen, und voller Bosheit versteckte er die wertvollen Werkzeuge der Meister an einem Ort, wo niemand sie mehr finden sollte.

Das teuflische Herz des Dämon gab sich mit nichts zufrieden. Mit einem weiteren bösen Fluch sog er Kuan-yins unschätzbare Bambustäfelchen in die Höhle des Windes. Dann veränderte er in seiner Bosheit den Geheimcode zum Betreten der Höhlen. Niemand konnte mehr in die Höhlen gelangen und die Missetaten des Dämon rückgängig machen.

Und so kam es, daß der Quell des Lebens in den lichtlosen Tiefen der Höhlen verschlossen war und beinahe in Vergessenheit geraten wäre.

Hier beginnt nun Ihre Aufgabe: suchen Sie den Quell, der jede Krankheit heilt und von allen Leiden erlöst. Überwinden Sie die Macht der Finsternis, und geben Sie der Welt das Licht zurück. Erfolg und Mißerfolg liegen ganz in Ihrer Hand.

Die Aufgabe

Lassen Sie die Schranken Ihres Wissens und Ihrer Vorstellungskraft hinter sich, wagen Sie sich in die Höhlen der sechs Elemente, und lösen Sie die Rätsel, die dort auf Sie warten. Besiegen Sie den niederträchtigen Dämon der Finsternis, und befreien Sie das Wasser des Lebens, das der Welt Heilung bringen wird.

Die Suche

Nicht jeder kann der durstigen Welt das Wasser des Lebens bringen. Wenn Sie sich in den Höhlen von Tun-huang auf die Suche nach dem heiligen Brunnen begeben wollen, müssen Sie durch das "Verborgene Tor" und die "Verschlüsselte Pforte" gehen. Dort erwarten Sie zwei Prüfungen. Doch Sie werden nicht allein sein; Kuan-yin, die Göttin der Gnade, wird Ihnen beistehen. Doch Vorsicht: lassen Sie sich nicht täuschen, denn Kuan-yin kann die Gestalt eines weisen alten Mannes oder einer wegweisenden Pfeilspitze annehmen. Die Göttin wird Sie bei der Suche nach der Quelle leiten. Mögen Sie ein gutes Karma haben!

Einweisung

Das verborgene Tor
Die Göttin der Stickerei

Beginnen Sie die Suche am verborgenen Tor auf der oberen Ebene des Höhlensystems. Vor sich sehen Sie die himmelwärts strebende Göttin der Stickerei, das Symbol der Freiheit und des Glücks. In ihrer Aufwärtsbewegung ist sie zu Stein erstarrt und kämpft nun seit langer Zeit gegen ihr steinernes Gefängnis. Zeichnen Sie ihre Umrisse nach, und befreien Sie die Göttin, damit sie wieder in den Himmel fliegen kann. Sie wird Ihnen ein Loblied singen und Blumen in Ihrem Namen ausstreuen. Doch auch auf Erden werden Sie Ihre Belohnung bekommen: den Durchlaß durch das Tor.

Die verschlüsselte Pforte
Der Abakus der Steinmetze

Von der oberen Ebene des Höhlensystems gelangen Sie in die unteren Tiefen hinab. Aber nur, wenn Sie die richtige Anordnung der Abakuskugeln herausfinden. Folgen Sie den Anweisungen der Steinmetze. Betrachten Sie ihre Gesichter. Achten Sie auf ihre Körperhaltung. Finden Sie die richtige Anordnung der Abakuskugeln heraus, und entschlüsseln Sie den Geheimcode, der Ihnen Einlaß gewähren wird.

Nun können Sie mit der Erforschung der Höhlen von Tun-huang beginnen. Die sechs Höhlen sind den sechs Elementen Metall, Holz, Erde, Wind, Wasser und Feuer zugeordnet. Jede Höhle besteht aus zwei Kammern. Bedenken Sie, daß Sie zuerst mehrere der vorderen Höhlenkammern betreten müssen, bevor Sie Zutritt zu den hinteren Kammern erhalten.

Die Sagen der Höhlen

Die Höhlen des Metalls

Die rote Perle und der goldene Frosch



Vor langer Zeit lebte einmal ein junger Steinmetz. Als er eines Tages im Wald arbeitete, begegnete er einer Prinzessin, die sich mit ihrem Vater, einem König, auf der Jagd befand. Die beiden jungen Leuten verliebten sich sofort unsterblich ineinander. Aber der König wollte von dieser Liebe nichts wissen und war nur bereit, dem jungen Handwerker die Hand seiner Tochter zu geben, wenn dieser ihm eine aus Stein gehauene Drehscheibe für sein Schloß schuf. Der Steinmetz arbeitete hart und wurde bei seiner Arbeit nur von zwei Fröschen unterstützt. Doch tragischerweise starb er an Erschöpfung, bevor sein Werk vollendet war. Sein Herz wurde zu einer roten Perle, die genauso hart war wie das grausame Herz des Königs.

Die Pfeile von Noor



In einem fernen Land mit dem Namen Noor lebte eine Prinzessin, die gerne und so oft als möglich zur Jagd ausritt. Aber aus ihrer Kurzweil wurde Todesangst, als sie eines Tages von einem riesigen Bären angegriffen wurde, an dessen Höhle sie alleine vorbeigeritten war. Zum Glück kam ein tapferer junger Schäfer vorbei, der das mächtige Untier bezwang. Aus der Dankbarkeit der Prinzessin wurde bald eine flammende Leidenschaft. Sie schlich sich immer häufiger heimlich davon, um sich mit ihrem Retter in den Höhlen zu treffen. Doch der König von Noor hörte von dieser berauschenden Leidenschaft und befahl seinem mächtigsten Magier, einen wirksamen Gegenzauber auszusprechen. Aber die Prinzessin war schlau. Sie erfuhr vom herzlosen Vorhaben ihres Vaters und erzählte sogleich ihrem Liebsten davon. Dieser war ein hervorragender Bogenschütze und machte mit seinen Pfeilen dem Leben des böswilligen Zauberers ein schnelles Ende.

Die Höhlen des Holzes

Der Zorn der augenlosen Drachen



Im Osten von Tun-huang liegt der legendäre "Berg der drei Schicksale", auch bekannt als

"Die Flammenkrone". Auf seinen rauhen, sturmumtosten Felsen wächst kein Kraut. Einmal versuchten drei göttliche Drachen, die Regeln Buddhas zu verletzen. Erzürnt über ihr respektloses Verhalten stach ihnen die Königin des Westens ihre glühenden Augen aus und verbannte sie auf "Die Flammenkrone", wo sie ihre Missetaten beklagen sollten. Wenn sie ihr Augenlicht zurückbekämen, könnten sie vielleicht auch die Gnade des Himmels wiedergewinnen.

Die emporsteigenden Drachen



Ein rechtschaffener weiser Mann träumte eines Abends in seiner Meditationskammer von einem heranstürmenden Schimmel. Um den Hals des Hengstes hingen viele schwere Ketten, sein Gesicht war schmerzverzerrt. Das Pferd bat den heiligen Mann, es von seiner Bürde zu befreien und seine Pein zu lindern. Dann wieherte es traurig und verschwand. Der weise Mann fuhr aus dem Schlaf empor. Plötzlich stiegen vor ihm aus dem Boden säulenförmige Drachen empor. Einer der Drachen war mit Ketten gebunden. Der Weise machte sich sogleich daran, das Geschöpf von seinen Ketten zu befreien.

Die Höhlen der Erde
Sonne und Mond



Als die Bewohner von Tun-huang eines Morgens erwachten, stand keine Sonne am Himmel. Die gesamte Erde lag in tiefem und trostlosem Schatten. Auch kein Mond goß sein sanftes Licht über das Land. Ein Geist verriet den verzweifelten Einwohnern der Stadt, daß die Sonne und der Mond den räuberischen Sternen des Großen Hundes in die Hände gefallen waren. Sechs Brüder, die stärksten und tapfersten Männer der Stadt, brachen sofort auf, um die Himmelslichter zurückzufordern. Lang und schwer war ihr Kampf, und der Widerschein ihrer blitzenden Waffen zuckte grell über das Firmament. Am Ende kehrte der jüngste Bruder siegreich zurück. Im Schlepptau hatte er Sonne und Mond.

Der letzte Sockel Buddhas



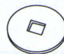
Ching Deh, ein berühmter Feldherr der Tang-Dynastie, mußte mit seinen Truppen in den Höhlen von Tun-huang Unterschlupf suchen, als er mit den barbarischen Stämmen dieser Gegend im Kampf lag. Vom Mangel an Proviant und Nachschub erschöpft, stießen seine Soldaten unter dem Sockel einer Buddha-Statue plötzlich auf Nahrungsmittel. Dank dieser unverhofften Stärkung gelang es ihnen, den Sieg zu erringen. Dies geschah jedoch schon vor Jahrhunderten. Seither ist die Statue verschwunden. Der Sockel aber ist bis heute erhalten geblieben.

Die Höhlen des Windes
Klänge im Wind



Seit Menschengedenken hat das Geläut von Glockentürmen die Menschen an ihre täglichen Pflichten erinnert. Ein geheimnisvoller Turm in Tun-huang hat tagein, tagaus, Stunde um Stunde geläutet, ohne daß ein Mensch dabei Hand angelegt hätte. Die Glocken schwiegen sogar still, sobald sich ihnen ein Mensch näherte. Der Glaube an einen Geist im Turm verbreitete sich im Land, bis ein Würdenträger das als Aberglauben geißelte und den Turm niederreißen ließ.

Die drei Perlen Buddhas



Einmal waren zwei weithin berühmte Handwerker dabei, die Statue eines dreiäugigen Buddhas fertigzustellen. Es fehlten nur noch die Augen. Dafür sollten nur die klarsten, strahlendsten Perlen gut genug sein. Die beiden machten sich also überall eifrig auf die Suche. Aber sie fanden nichts, was ihren hohen Ansprüchen genügte. Die Suche dauert bis heute an.

Die Höhlen des Wassers
Schwimmende Paare



Um die Wüste zum Leben zu erwecken, arbeiteten eine Frau und ihr Sohn viele Jahre hart daran, einen Teich mit klarem, süßem Wasser anzulegen. Der Teich war so wertvoll wie flüssiges Gold. Eines Tages beschloß ein geiziger Salzhändler aus Wut darüber, daß er den Teich nicht besitzen konnte, daß ihn dann auch niemand anderes nutzen sollte. Er schüttete eine Ladung kostbaren Salzes hinein. Das Wasser war verdorben, die Ware des Händlers war vernichtet, und der Frau und ihrem Sohn brach das Herz. Bis heute geht in diesem Salzsee nichts unter.

Schildkröten aus Rubin und Smaragd



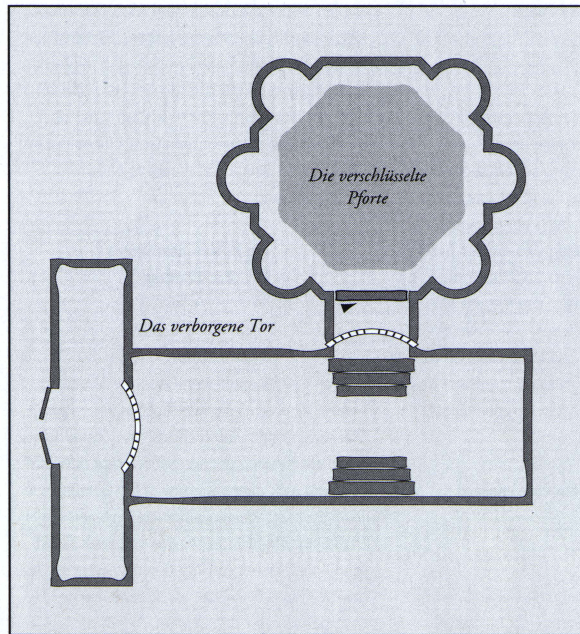
In einer entlegenen und windigen Gegend der Wüste wollten ein Mann und seine Tochter ein Wandbild von Kuan-yin, der Göttin der Gnade, anfertigen. Dazu brauchten sie erlesene Farben, deren Beschaffung aber sehr mühselig war. Aus Mitleid zeigte die Göttin dem Mädchen eines Nachts im Traum, wo sie weitere Farben finden könnte. Das Mädchen erwachte und folgte den Anweisungen der Göttin. So kam es zu einem Teich, in dem Wasserschildkröten aus Rubin und Smaragd schwammen. Diese führten das Mädchen an einen Ort, wo es reichlich Farbstoffe fand.

Die Höhlen des Feuers
Die Ölleitung



Überall im glühendheißen Sand der Wüste brennen Feuer und vernichten jegliche Feuchtigkeit. Diese wütenden Flammen bringen Stoffe hervor, die unempfindlich gegen größte Hitze oder Kälte sind und sich daher vorzüglich für Gefäße zum Transport von Flüssigkeiten wie beispielsweise Öl eignen. Eines Tages wollte ein böser Geist mit Öl die Höhlen von Tun-huang zerstören. Aus den Stoffen der Wüste wurde eine heilige Ölleitung gebaut, um das Öl dem Zugriff des Geistes zu entziehen.

Obere Ebene



Wenn Sie diese Lagepläne kopieren, werden Sie sich in den Höhlen leichter zurechtfinden.

Untere Ebene

HÖHLEN DES METALLS

Die Pfeile von Noor

Die rote Perle und der goldene Frosch

HÖHLEN DES WASSERS

Schildkröten aus Rubin und Smaragd

Schwimmende Paare

HÖHLEN DES FEUERS

Das Magische Seil

Die Ölleitung

HÖHLEN DES HOLZES

Der Zorn der augenlosen Drachen

Die emporsteigenden Drachen

HÖHLEN DER ERDE

Sonne und Mond

Der letzte Sockel Buddhas

Rückgabe der sechs Schätze

HÖHLEN DES WINDES

Klänge im Wind

Die drei Perlen Buddhas

Das magische Seil



Einem Unsterblichen, der aus dem Süden zu Besuch gekommen war, fiel eine Menschenmenge auf, die mit traurigen Gesichtern um einen ausgetrockneten Wüstenbrunnen stand. Neugierig überflog er die Oase und ließ sich in den Brunnen hinab. Dort stieß er auf einen Verwandten aus dem Norden, der ein wildes Feuer schürte, um ein geheimnisvolles Gebräu zusammenzukochen. Die Gluthitze des Ofens hatte das Land im Umkreis von vielen Meilen verdorren lassen. Um das Land wieder abkühlen zu lassen, unterbrach der Geist aus dem Süden die Ölzufuhr mit seinem Zauberseil. Dies gelang ihm zunächst ganz gut, doch sein Vetter aus dem Norden gehörte nicht zu denen, die sich von einem Rückschlag entmutigen lassen. So begann ein legendärer geistiger Zweikampf der beiden Unsterblichen.

Die Rückgabe

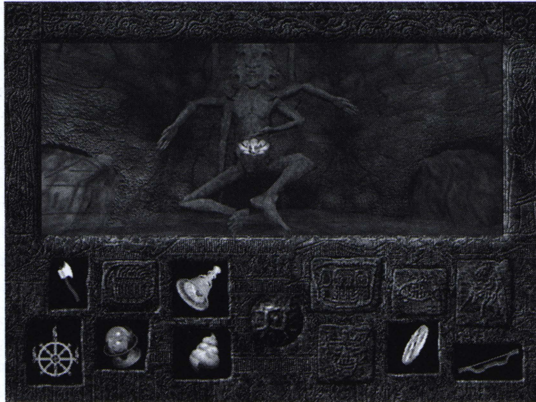
Die Rückgabe der sechs Schätze

Sie nähern sich nun dem Ende Ihrer Suche nach der heiligen Quelle. Sobald Sie alle zwölf Schätze zurückgewonnen haben, bringen Sie die sechs Schätze der hinteren Höhlenkammern (Lotosblüte, Kessel, Meißel, Kupfermünze, Bogen, Silberhammer) an ihre richtigen Plätze zurück. Dann wird Ihnen das Wasser des heiligen Quells erscheinen. Geben Sie es einer Welt, die Heilung braucht.

Die Aufgaben

Die Göttin der Stickerei
Der Abakus der Steinmetze
Die rote Perle und der goldene Frosch
Die Pfeile von Noor
Der Zorn der augenlosen Drachen
Die emporsteigenden Drachen
Sonne und Mond
Der letzte Sockel Buddhas
Klänge im Wind
Die drei Perlen Buddhas
Schwimmende Paare
Wasserschildkröten aus Rubin und Smaragd
Die Ölleitung
Das Zauberseil
Die Rückgabe der sechs Schätze

BENUTZEROBERFLÄCHE



Wenn Sie während des Spiels, auf den Knopf drücken, stehen Ihnen die folgenden Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung:

- Neues Spiel
- Spiel laden
- Spiel sichern
- Zurück ins Spiel
- Hilfe
- Spiel beenden

Die bereits zurückgewonnenen Schätze werden in den Feldern auf beiden Seiten des Knopfes angezeigt.

SYSTEMANFORDERUNGEN UND INSTALLATION

WINDOWS 3.1/WINDOWS 95

Die folgenden Informationen sind in ausführlicherer Form in der Datei BITTE LESEN enthalten, die sich auf der CD-ROM Karma befindet. Bitte lesen Sie diese Datei, wenn Sie weitere Informationen benötigen.

Systemanforderungen

- 486SX-Prozessor, 25MHz (Minimum; empfohlener Prozessor: 486DX/2, 66 MHz)
- 8 MB RAM (Minimum; empfohlene RAM-Größe: 16 MB)
- SVGA-Videokarte; 256 Farben; Auflösung: 640x480 und entsprechender Farbbildschirm
- Windows-kompatible Audiokarte mit zugehörigen Windows-Treibern sowie Lautsprecher oder Kopfhörer
- Double-Speed CD-ROM-Laufwerk
- Windows-kompatible Zeigereinheit (empfohlene Einheit: Maus)

Die Installation wird unter Windows 95 automatisch durchgeführt, wenn die CD-ROM zum ersten Mal eingelegt wird. Anschließend wird das Programm ausgeführt. Für Karma ist Windows 95 bzw. Windows 3.1 unter DOS 5.0 (oder spätere Version) erforderlich.

Installation

Unter Windows 3.1 können Sie Karma mit Hilfe des Programm-Managers installieren. Es werden dann automatisch Programmsymbole erstellt, über die Karma gestartet werden kann. Die Programmdateien befinden sich jedoch nach wie vor auf der CD-ROM.

Installation von Karma über den Programm-Manager

1. Legen Sie die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Wählen Sie im Menü "Datei" des Programm-Managers von Windows "Ausführen".
3. Geben Sie den Befehl d:\install im Feld "Befehlszeile" ein. Anstelle von d: setzen Sie bitte den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks ein (z. B. f:\install, wenn Ihr CD-ROM-Laufwerk den Laufwerksbuchstaben f hat).
4. Das Installationsprogramm für Karma wird

gestartet. Befolgen Sie die angezeigten Anleitungen. Nach Beendigung des Installationsprogramms werden Sie gebeten, Ihren Computer neu zu starten. Dies ist unbedingt erforderlich, damit das Spiel einwandfrei ausgeführt werden kann.

Starten von Karma

Sie können Karma über den Programm-Manager starten, indem Sie zweimal auf das Karma-Symbol in der Karma-Programmgruppe klicken.
Weitere Hinweise zur Ausführung von Karma finden Sie in der Datei BITTE LESEN auf der Karma CD-ROM.

Hinweise zur Hardwarekompatibilität, zu Problemen mit Videokarten und Problemen bei der Audiowiedergabe finden Sie ebenfalls in der Datei BITTE LESEN.

Speicheranforderungen

Zur Ausführung des Programms Karma benötigen Sie Windows 95 oder Windows 3.1 im erweiterten Modus mit virtuellem Speicher und aktiviertem SMARTDrive. Für Karma sind mindestens 10.600 KB freier virtueller Speicher erforderlich. Damit die Videofunktionen in vollem Umfang zur Verfügung stehen, sollten mindestens 12.400 KB freier virtueller Speicher verfügbar sein.

Ausführliche Informationen zum virtuellen Speicher und zu SMARTDrive finden Sie in der Datei BITTE LESEN auf der Karma CD-ROM.

Angaben zu den erforderlichen Mindestvoraussetzungen Ihres Computers finden Sie ebenfalls in der Datei BITTE LESEN.

SYSTEMANFORDERUNGEN UND INSTALLATION

MACINTOSH

Die folgenden Informationen sind in ausführlicherer Form in der Datei BITTE LESEN enthalten, die sich auf der CD-ROM Karma befindet.

Hardwareanforderungen

- 68030-Prozessor, 25MHz (Minimum; empfohlener Prozessor: 68040, 25 MHz)
- 8 MB RAM, davon 6 MB frei (Minimum; empfohlene RAM-Größe: 12 - 16 MB)
- 14"-Bildschirm (256 Farben; Auflösung: 640x480)
- Double-Speed CD-ROM-Laufwerk

Betriebssystem

Für Karma ist System 7.1 oder eine spätere Version erforderlich.

Starten von Karma

Klicken Sie in das Symbol für Karma.

Speicheranforderungen

Für Karma sollten mindestens 6 MB freier RAM-Speicher zur Verfügung stehen. Der virtelle Speicher sollte deaktiviert sein. Wie Sie feststellen können, wieviel Speicher verfügbar ist und wie der virtuelle Speicher deaktiviert wird, ist in der Datei BITTE LESEN auf der CD-ROM beschrieben.

Hotline

Wenn bei der Ausführung von Karma Probleme auftreten, lesen Sie bitte zunächst die Informationen der BITTE LESEN Datei.
Sollten Sie auch dann die Probleme nicht beheben können, steht Ihnen unsere Hotline gerne zur Verfügung.

Bevor Sie sich an die Hotline wenden, notieren Sie bitte die folgenden Informationen:

- Eine Beschreibung des Problems sowie eventuell angezeigte Fehlermeldungen.
- Die Hardwarekomponenten Ihres Systems, insbesondere: Prozessortyp, CD-ROM-Laufwerk, Grafikkarte und Audiokarte.
- Den verfügbaren freien Speicher sowie den verfügbaren Festplattenplatz.

NAVIGO MULTIMEDIA GMBH
Frankfurter Ring 213
80807 München
Hotline: (+49) 89-324 66 222
Internet: www.navigo.de
T-Online: NAVIGO#

Dank

Discis Knowledge Research Inc.

Direktor	John Lowry
Präsident	David Lowry
Vizepräsident, Lizenzen & Akquisition	Richard Wah Kan
Produktentwicklung	Carol Roffey
Produktionsleitung	Anne-Marie Huurre
Programmierer	Andy Forget, Andrew Platzer, Joseph Scheuhammer
Discis Logo-Animation	Susan Sinclair
Titel und Design der Spielbeschreibung	Luke Murphy
Text der Spielbeschreibung	Julie Adam, Lisa Darrach, Andy Forget

Und das gesamte Discis Team

Interserv International Inc.

Produktion	Sheree Tsao
Kreativdirektor	Avis Tang
Skript	Avis Tang
Visuelle Konzeption	Alex Yu, Al Kuo
3D-Animation	Michael Lee, Vincent Hong, Daniel Pao, Michael Chen, Pony Ma, Nelson Pan, C.C. Kung
Grafische Konzeption	Michael Jen, Alex Yu, Emily Huang, C.W. Huang, Kevin Liu, GiGi Chang, Liang Yao, Amy Chang
Musikalische Konzeption	Morning Bird Production Co., Ltd.
Video-Produktion	Free Jet Production Co., Ltd.
Programmintegration	Yi-Ming Pao
Programmierung	Yi-Ming-Pao, Plinius Lee, Athena Chuang
Verwaltung	Sunny Chiou
Marketing	Grace Ho
Sprachliche Beratung	Thomas G. Mullen, Robert Taylor
Besonderer Dank gilt	F.G. Chang, I.G. Fong, Asia CD Taiwan Ltd., DYNA Arts Productions Co., Ltd.

Copyright

Discis

